

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim, 2010, tersedia di <http://omahwayangklaten.blogspot.com> diakses pada tanggal 16 Oktober 2012 pada pukul 20.00 WIB.
- Indrawan, D., 2010, “*Game Ilmu Pengetahuan untuk Usia Tiga Sampai Tujuh Tahun Berbasis J2me*”, Jurusan Teknik Informatika, Institut Teknologi Sepuluh November Surabaya, Surabaya.
- Ladjamuddin, A.B., 2005, “*Analisa dan Desain Sistem Informasi*”, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Maulana, A., 2012, “*Rancang Bangun Game Edukasi Huruf Hijaiyyah pada Aplikasi Mobile*”, Jurusan Sistem Informasi, Universitas Muria Kudus, Kudus.
- Mertosedono, A., 1993, “*Sejarah Wayang*”, Dahara Prize, Semarang
- Nalendra, R. B., 2011, “*Pembuatan Game Anak – Anak Kindergarten “ Seek And Seek “ Berbasis Flash*”, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer, Yogyakarta.
- Nugroho. A., 2005, “*Rational Rose untuk Pemodelan Berorientasi Objek*”, Informatika, Bandung.
- Shalahuddin, M dan Rosa A. S., 2010, “*Pemrograman J2ME Belajar Cepat Pemrograman Perangkat Telekomunikasi Mobile*”, Informatika, Bandung.
- Shalahuddin, M dan Rosa A. S., 2011, “*Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*”, Modula, Bandung.
- Sommerville, 2007, “*Software Engineering 8*”.
- Suhendar, A. dan Hariman Gunadi, 2002, “*Visual Modeling Menggunakan UML dan Rational Rose*”, Informatika Bandung, Bandung.
- Suindarti, 2011, “*Game Edukasi Meningkatkan Daya Ingat Anak “Bermain Bersama Dido” Dengan Macromedia Director*”, Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer, Yogyakarta.
- Susanti, N., 2012, “*Buku Panduan Skripsi Sistem Informasi*”, Universitas Muria Kudus, Kudus.
- Triyanto, W. A., 2011, “*Rancang Bangun Game Edukasi Aksara Jawa pada Aplikasi Mobile*”, Jurusan Sistem Informasi, Universitas Muria Kudus, Kudus.